

ATARI[®]2600[™]

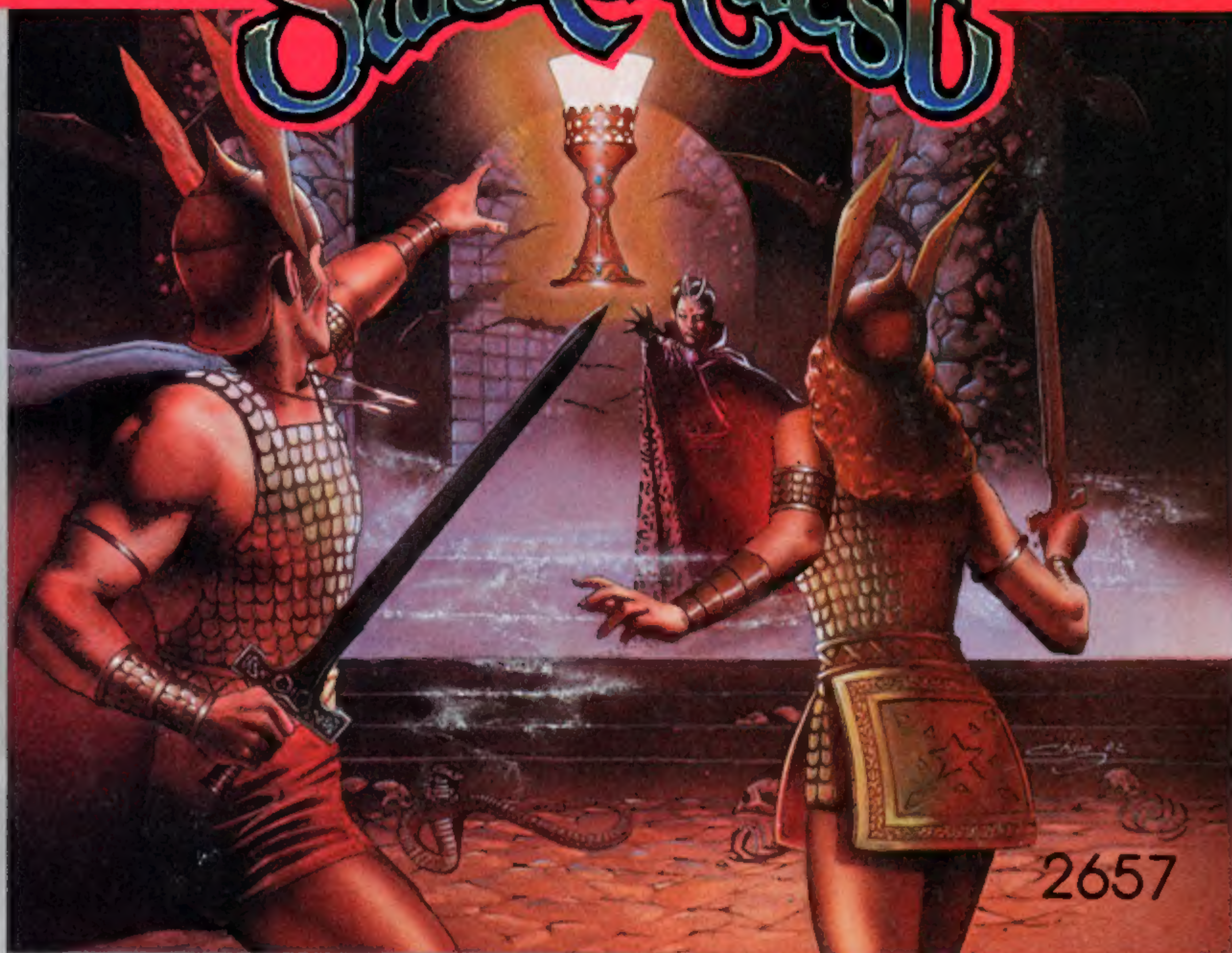
ENGLISH • ONE PLAYER ONLY
FRANÇAIS • UN SEUL JOUEUR
DEUTSCH • EIN SPIELER ALLEIN
ITALIANO • UN SOLO GIOCATORE
ESPAÑOL • SOLO UN JUGADOR

1

VIDEO GAME
JEU VIDEO
TELE-SPIEL
VIDEO GIOCO
JUEGO VIDEO

Swordquest[™]

FireWorld[™]



2657

SWORDQUEST™

FIREWORLD™

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program MC d'ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu 2600^{MC} Video Computer System^{MC} ATARI.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video Computer System™ Spieles wird verlängert.

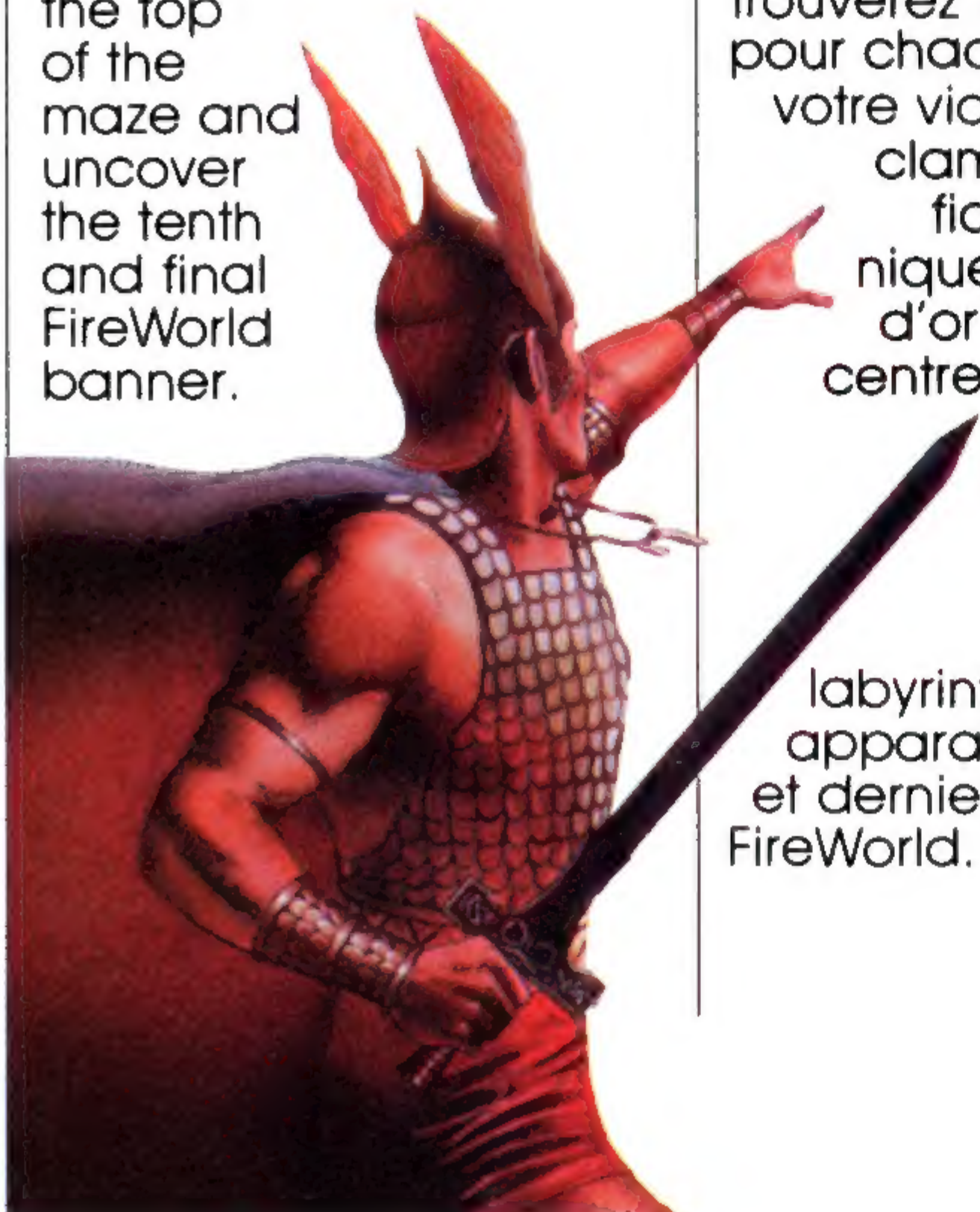
Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco 2600™ Video Computer System™ ATARI.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI 2600™ Video Computer System™.

GAME PLAY

A blazing adventure awaits you in FireWorld. Welcome to the second in a series of four worlds you must pass through on your quest for the Sword of the Ultimate Sorcery.

The FireWorld maze is based on the Tree of Life, with ten rooms connected by an intricate series of doors and pathways. Deep within each room is a treasure vault, where you can pick up or leave objects. Each time you find the right object/room combination, your progress is heralded by a golden, electrified display. At the center of the display is your banner number. Your task is to work your way to the top of the maze and uncover the tenth and final FireWorld banner.



LE JEU

Aventurez-vous dans le monde embrasé de FireWorld, le second des quatre univers qu'il vous faudra traverser dans votre quête du Glaive de l'Ultime Sortilège.



Le labyrinthe de FireWorld se base sur l'Arbre de Vie, avec dix chambres reliées entre elles par un enchevêtrement de portes et de galeries. Au fond de chaque pièce, vous trouverez un caveau aux trésors où vous pourrez ramasser ou laisser des objets. A chaque fois que vous trouverez le bon objet pour chaque chambre, votre victoire sera proclamée par un affichage électronique aux couleurs d'or contenant au centre votre numéro d'étendard.

Votre but est d'arriver à atteindre le sommet du labyrinthe et de faire apparaître le dixième et dernier étendard de FireWorld.

SPIEL

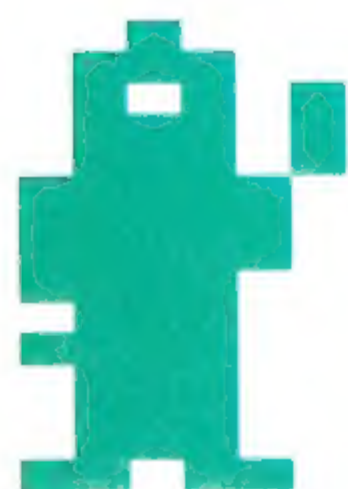
Ein atemberaubendes Abenteuer erwartet Sie in der FireWorld. Willkommen in der zweiten von insgesamt vier Welten, durch die Sie sich einen Weg auf der Suche nach dem Zauberschwert bahnen!

Das FireWorld Labyrinth basiert auf dem Lebensbaum mit zehn Räumen, die durch eine Reihe von schwierigen Türen und Durchgängen untereinander verbunden sind. Im Innern eines jeden Raumes befindet sich eine Schatzkammer, wo Gegenstände mitgenommen oder hinterlassen werden können. Jedesmal, wenn eine richtige Gegenstand/Raum Kombination gefunden wird, wird dieser Fortschritt feierlich durch eine golden glitzernde, elektrische Darstellung angekündigt. Im Mittelpunkt der Darstellung befindet sich Ihre Banner-Zahl. Ihre Aufgabe ist es, sich einen Weg ganz nach oben im Labyrinth zu bahnen, und das zehnte und letzte FireWorld Banner zu entdecken.

IL GIOCO

Una splendida, ardente avventura ti attende in FireWorld. Benvenuto nel secondo di una serie di quattro mondi che devi attraversare alla ricerca della Spada del più Grande Incantesimo.

Il labirinto di FireWorld è impostato sull'Albero della Vita e si articola in dieci stanze collegate tra di loro da un complesso intricato di porte e corridoi. All'interno di ciascuna stanza si trova una camera blindata, dove puoi prelevare o depositare oggetti. Ogni volta che trovi la giusta combinazione oggetto/stanza, il tuo progresso è proclamata da un'immagine elettrizzata color d'oro, al centro della quale è indicato il numero della bandiera. Il tuo compito è di raggiungere la cima del labirinto e scoprire la decima ed ultima bandiera di FireWorld.



EL JUEGO

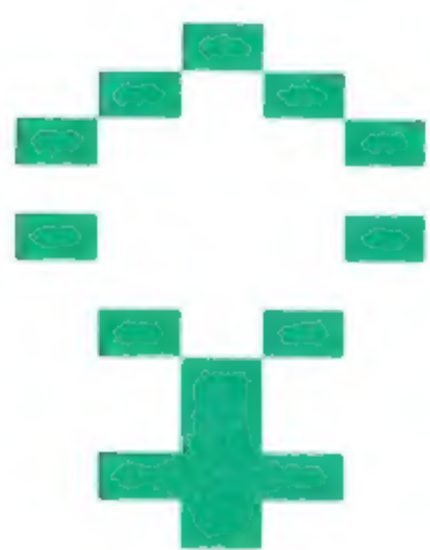
En FireWorld le espera una aventura ardiente. Bienvenido al segundo mundo en una serie de cuatro mundos por los que usted debe pasar en su búsqueda de la Espada de la Suprema Hechicería.

El laberinto de FireWorld se basa en el Arbol de la Vida, con diez habitaciones conectadas por una intrincada serie de puertas y corredores. Al fondo de cada habitación hay un sótano de tesoros en el que usted puede recoger o dejar objetos. Cada vez que usted encuentre la combinación correcta del objeto/habitación, se anunciará su progreso con una exhibición dorada y electrificada. En el centro de la exhibición se halla el número de su estandarte. La tarea que usted tiene que ejecutar consiste en abrirse paso hasta llegar a la cima del laberinto y descubrir el décimo y último estandarte de FireWorld.

ROOMS

Each room in FireWorld contains a security room, a skill and action trial, and a vault. Before the game begins, the computer will cycle through all security rooms and skill and action trials. This cycle will continue until you start the game.

Press your controller button to enter the first security room. From there, you can either begin the first skill and action trial by pressing the button again, or move through an exit to another security room (**figure 1**).



Note: Sometimes you will stumble on an invisible doorway in the wall of a security room.

CHAMBRES

Dans chaque chambre de FireWorld, vous devrez traverser une pièce de sécurité, affronter une épreuve mettant en jeu votre endurance et votre dextérité et arriver au caveau. Avant que la partie ne commence, l'ordinateur fera défiler toutes les chambres de sécurité et épreuves d'endurance et de dextérité, et n'arrêtera cette présentation qu'une fois la partie est engagée.

Appuyez sur le bouton de commande pour entrer dans la première pièce de sécurité. De là, vous pourrez, soit affronter la première épreuve d'endurance et de dextérité en appuyant sur le bouton de commande une deuxième fois, soit emprunter une des sorties pour vous rendre à une autre pièce de sécurité (**figure 1**).

Remarque: Il vous arrivera de trébucher contre l'encadrement d'une porte invisible dans le mur d'une pièce de sécurité.

A chaque fois que vous passerez une épreuve avec succès, vous aurez accès à un caveau où vous pourrez ramasser ou déposer des objets. Pour sortir de ce

RÄUME

In jedem FireWorld Raum ist ein Sicherheitsraum, eine Geschicklichkeits- und Aktionsprobe, und eine Kammer. Bevor das Spiel anfängt, durchläuft der Computer alle Sicherheitsräume und Geschicklichkeits- und Aktionsproben. Dieser Zyklus läuft solange ab, bis das Spiel begonnen wird.

Durch einen Druck auf den Kontrollknopf wird der erste Sicherheitsraum betreten. Von dort aus kann durch einen weiteren Druck auf den Kontrollknopf entweder die erste Geschicklichkeits- und Aktionsprobe angefangen, oder durch einen Ausgang ein anderer Sicherheitsraum betreten werden (**Abb. 1**).

Hinweis: Manchmal stoßen Sie gegen eine unsichtbare Türöffnung in der Wand eines Sicherheitsraumes an.

Jedesmal, wenn Sie eine Geschicklichkeits- und Aktionsprobe bestehen, gelangen Sie in eine Kammer, wo Sie Gegenstände mitnehmen oder hinterlassen können. Um die Kammer zu verlassen,

STANZE

Ciascuna delle stanze di FireWorld comprende una camera di sicurezza, una prova di abilità ed azione ed una camera blindata. Prima dell'inizio del gioco, il computer esegue la sequenza di tutte le camere di sicurezza e le prove suddette, ripetendo il ciclo fino a quando non cominci il gioco.

Per entrare nella prima camera di sicurezza, premi il pulsante rosso del comando. Una volta entrato, puoi affrontare la prima prova di abilità ed azione premendo nuovamente il pulsante rosso, oppure passare ad un'altra camera di sicurezza attraverso un'uscita (figura 1).



Nota: Talvolta potrai inciampare sulla soglia di una porta invisibile nel muro di una camera di sicurezza.

Ogni volta che superi una prova di abilità ed azione, entrerai in una camera blindata dove puoi depositare o prelevare oggetti. Per uscirne, sovrapponi il cursore alla porta e premi il pulsante rosso del comando (figura 2).

HABITACIONES

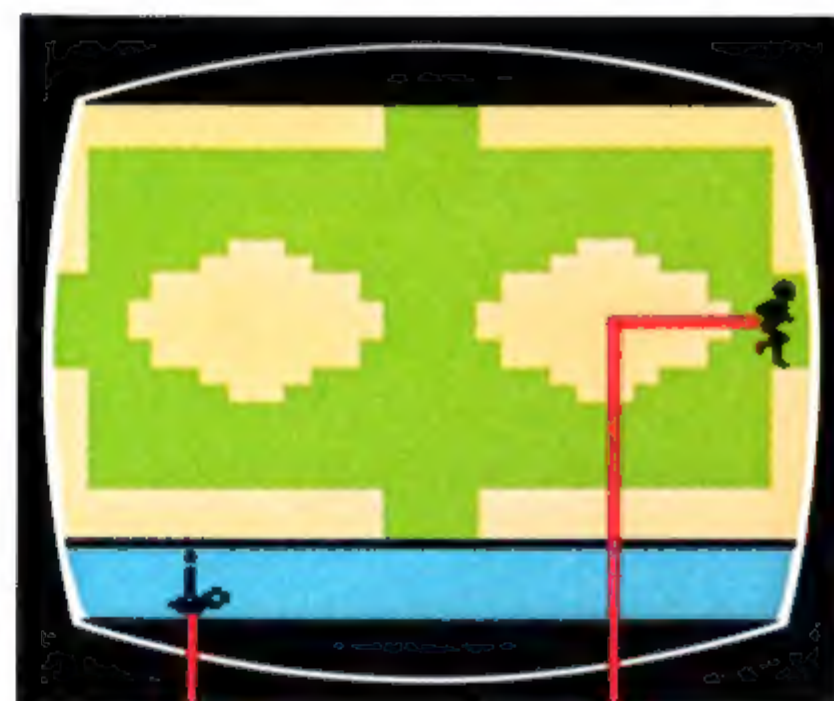
Cada habitación de FireWorld contiene una sala de seguridad, una prueba de destreza y acción, y un sótano de tesoros. Antes de comenzar el juego, la computadora exhibirá en secuencia todas las salas de seguridad y las pruebas de destreza y acción. Esta exhibición en secuencia continuará hasta que usted comience el juego.

Apriete el botón rojo de mando para entrar a la primera sala de seguridad. Una vez allí, apriete nuevamente el botón para comenzar la primera prueba de destreza y acción o para pasar a través de una salida hacia la siguiente sala de seguridad (figura 1).

Nota: Algunas veces, usted encontrará accidentalmente un pasillo invisible en la pared de una sala de seguridad.

Cada vez que pase usted una prueba de destreza y acción, entrará usted en un sótano de tesoros en donde podrá recoger o dejar objetos. Para salir del sótano, mueva el cursor sobre el pasillo y apriete el botón de mando (figura 2).

1



A

B

Security Room

A-Object you are carrying

B-Explorer

Chambre de Sécurité

A-Objet transporté

A-Explorateur

Sicherheitsraum

A-Gegenstand der Sie tragen

B-Abenteurer

Camera di Sicurezza

A-Oggetto che portate

B-Esploratore

Sala de Seguridad

A-Objeto que esta llevando

B-Explorador

Each time you pass a skill and action trial, you will enter a vault where you can pick up or leave objects. To get out of the vault, move the cursor over the doorway and press the controller button (figure 2).

SKILL AND ACTION TRIALS

To enter any vault in FireWorld you must pass through a skill and action trial. In some of these you will have to use the Joystick and the controller button; in others just the Joystick. Experiment to see what works. The different trials are:

- catch bats in a box (figure 3).
- shoot venomous snakes with fireballs (figure 4).
- move the falling knives onto the block (figure 5).
- shoot vultures while dodging fluorescent white spears (figure 6).
- dodge a storm of firebirds (figure 7).
- dodge a hail of rainbow-colored boomerangs (figure 8).

caveau, placez le curseur directement au-dessus de l'encadrement de la porte et appuyez sur le bouton de commande (figure 2).

EPREUVES D'ENDURANCE ET DEXTERITE

Pour avoir accès à un caveau de FireWorld, il vous faut passer avec succès une épreuve mettant en jeu votre endurance et votre dextérité. Pour certaines de ces épreuves, vous devrez utiliser la commande à levier et le bouton de commande, pour d'autres la commande à levier suffira. Entraînez-vous pour savoir quelles commandes utiliser. Les différentes épreuves que vous affronterez sont les suivantes:

- attraper des chauve-souris dans une boîte (figure 3).
- tirer des boules de feu sur des serpents venimeux (figure 4).
- faire dévier sur le bloc les couteaux qui tombent (figure 5).
- tirer sur des vautours tout en esquivant une avalanche de lances fluorescentes blanches (figure 6).
- éviter une horde d'oiseaux de feu (figure 7).
- déjouer une grêle de boomerang aux couleurs de l'arc-en-ciel (figure 8).

wird der Positionsanzeige über den Durchgang gebracht, und der Steuerknopf gedrückt (Abb. 2).

GESCHICKLICHKEITS UND AKTIONSPROBEN

Um Eintritt in eine Kammer in FireWorld zu erlangen, müssen Sie eine Geschicklichkeits und Aktionsprobe bestehen. Für manche wird dazu der Steuerknüppel und der Steuerknopf benutzt; für manche nur der Steuerknüppel. Probieren Sie aus, wie's am besten läuft. Die verschiedenen Hindernisse sind:

- Fledermäuse in einer Schachtel fangen (Abb. 3).
- giftige Schlangen mit Feuerkugeln treffen (Abb. 4).
- die fallenden Messer auf den Block bringen (Abb. 5).
- Geier abschiessen, und dabei fluoreszierenden weißen Speeren ausweichen (Abb. 6).
- einer Schar Feuer-vögel ausweichen (Abb. 7).
- einem Hagelsturm regenbogenfarbener Bumerangs ausweichen (Abb. 8).

Wenn Sie die Probe nicht mit Erfolg in der vorgegebenen Zeit

PROVE D'ABILITÀ ED AZIONE

Per accedere ad una delle camere blindate di FireWorld devi superare una prova di abilità ed azione. Per alcune prove dovrai servirti della leva del comando a cloche e del relativo pulsante, per altre soltanto della leva. Per stabilire quale manovra è più efficace dovrai sperimentarne diverse. Le varie prove consistono:

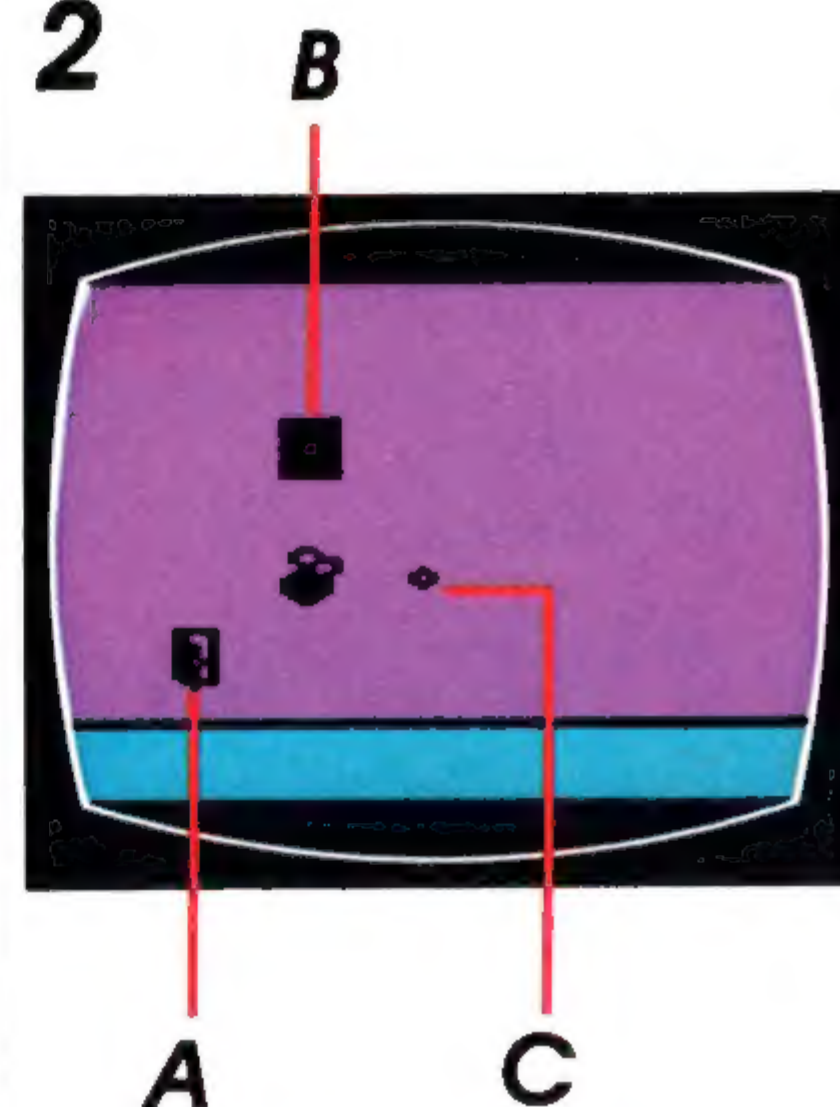
- nell'acchiappare pipistrelli rinchiudendoli in una scatola (figura 3).
- nel lanciare palle infuocate contro serpenti velenosi (figura 4).
- nel portare i pugnali cadenti sul blocco (figura 5).
- nel far fuoco contro avvoltoi schivando contemporaneamente lance bianche fosforescenti (figura 6).
- nello schivare uno stormo di uccelli di fuoco (figura 7).
- nello schivare una raffica di boomerang iridati (figura 8).

PRUEBAS DE DESTREZA Y ACCION

Para poder entrar en cualquier sótano de tesoros de FireWorld, usted deberá pasar una prueba de destreza y acción. En algunas de estas pruebas, usted deberá usar la palanca de mando y el botón de mando; en otras sólo la palanca de mando. Experimente para ver qué es lo que da resultado. Las diferentes pruebas son las siguientes:

- atrapar murciélagos en una caja (figura 3).
- disparar bolas de fuego contra serpientes venenosas (figura 4).
- mover hacia el bloque de madera los cuchillos que se están cayendo (figura 5).
- disparar contra buitres mientras usted trata de esquivar lanzas blancas fluorescentes (figura 6).
- esquivar una bandada de pájaros de fuego (figura 7).
- esquivar una nube de boomerangs de color del arco iris (figura 8).

2



Vault

A-Door

B-Cursor

C-Objects

Caveau

A-Porte

B-Curseur

C-Objets

Kammer

A-Tür

B-Positionsanzeige

C-Gegenstände

Camera Blindata

A-Porta

B-Cursore

C-Oggetti

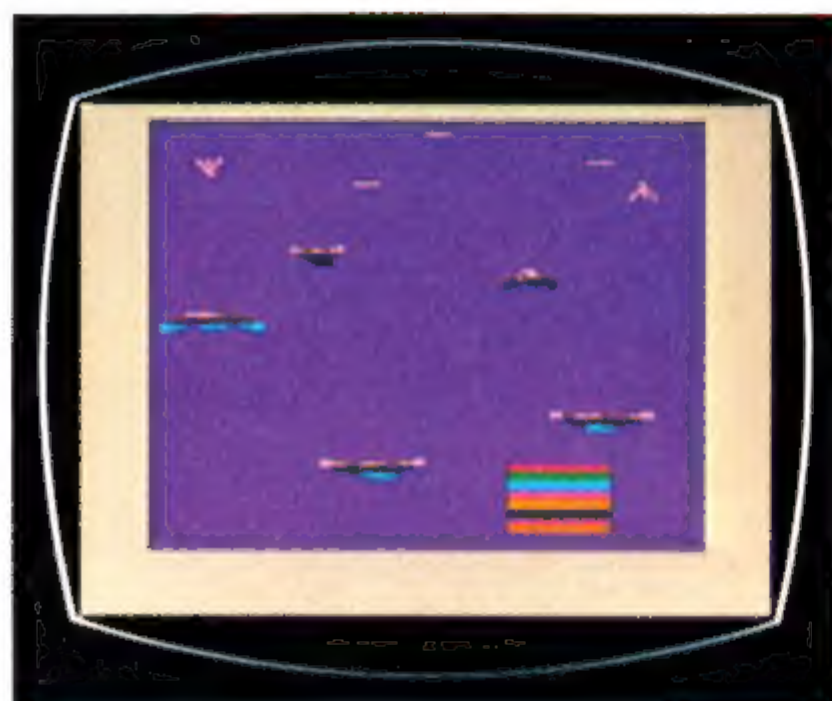
Cuarto de Tesoros

A-Puerta

B-Cursor

C-Objetos

3



If you do not successfully complete the trial within the time limit, you will be returned to your last position. Press the controller button if you wish to try again.



OBJECTS

There are 16 objects scattered randomly throughout the ten vaults, (see pages 10-11). To pick up or leave an object, move the cursor directly over the object and press the controller button (see **figure 2**). You may carry up to six objects at a time.

Certain objects will help you on your journey through FireWorld. The most important object, the Chalice, will open up new pathways at the center of the maze, allowing you to travel through all ten rooms.

4



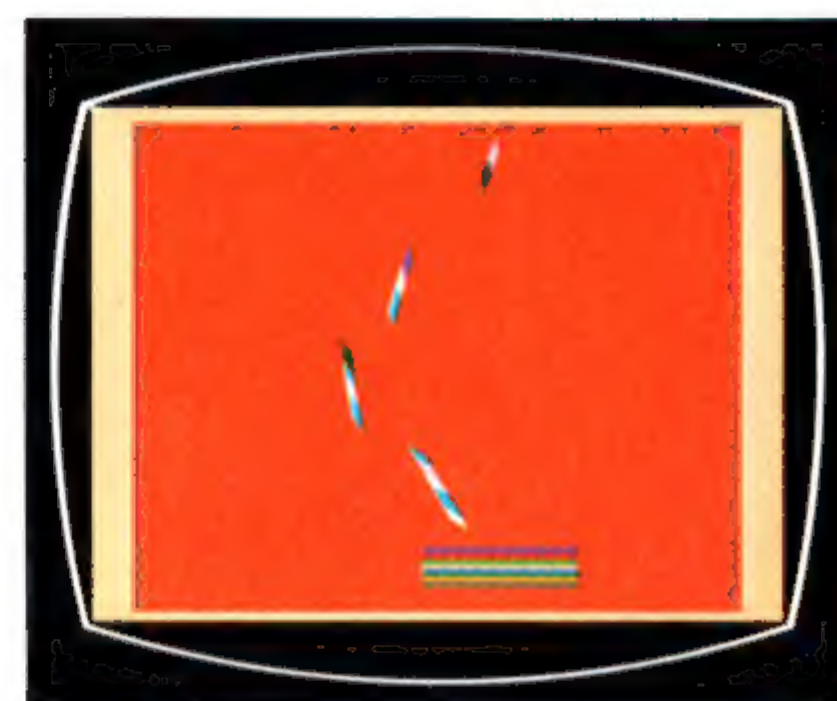
Si vous ne réussissez pas l'épreuve dans les temps voulus, vous êtes renvoyé à votre dernière position. Appuyez sur le bouton de commande si vous désirez tenter l'épreuve à nouveau.

OBJETS

Il y a 16 objets qui sont disséminés au hasard dans les dix caveaux (voir pages 10-11). Pour ramasser ou déposer un objet, placez le curseur directement au-dessus et appuyez sur le bouton de commande (voir **figure 2**). Vous pouvez porter jusqu'à six objets à la fois.

Certains objets vous seront utiles durant votre aventure dans l'univers de FireWorld. Le Calice, qui est le plus important d'entre eux, vous donnera accès, au centre du labyrinthe, à de nouvelles galeries qui vous permettront de vous rendre dans les dix chambres.

5



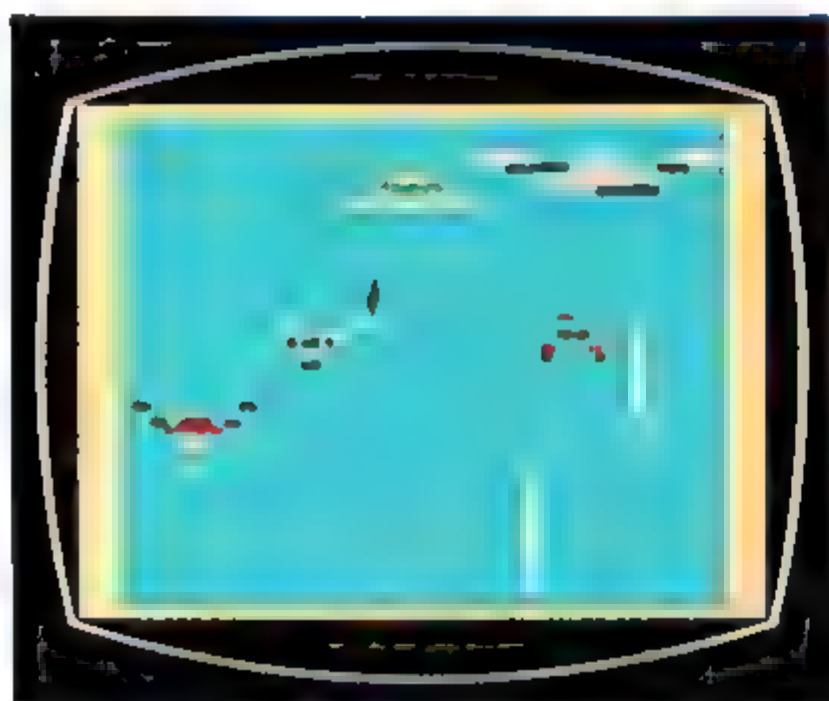
bestehen, gehen Sie auf Ihre letzte Position zurück. Den Steuerknopf drücken, wenn Sie die Probe wiederholen wollen.

GEGENSTÄNDE

Sechzehn Gegenstände sind willkürlich in den zehn Kammern verstreut (siehe Seite 10-11). Um einen Gegenstand aufzunehmen oder zu hinterlassen, die Positionsanzeige direkt über den Gegenstand bringen, und den Steuerknopf drücken (siehe **Abb. 2**). Bis zu sechs Gegenstände können auf einmal getragen werden.

Bestimmte Gegenstände helfen Ihnen während der Fahrt durch die phantastische FireWorld. Der wichtigste Gegenstand, der Zauberkelch, eröffnet Ihnen im Innern des Labyrinths neue Wege, und gestattet Ihnen die ungehinderte Fahrt durch sämtliche zehn Räume.

6



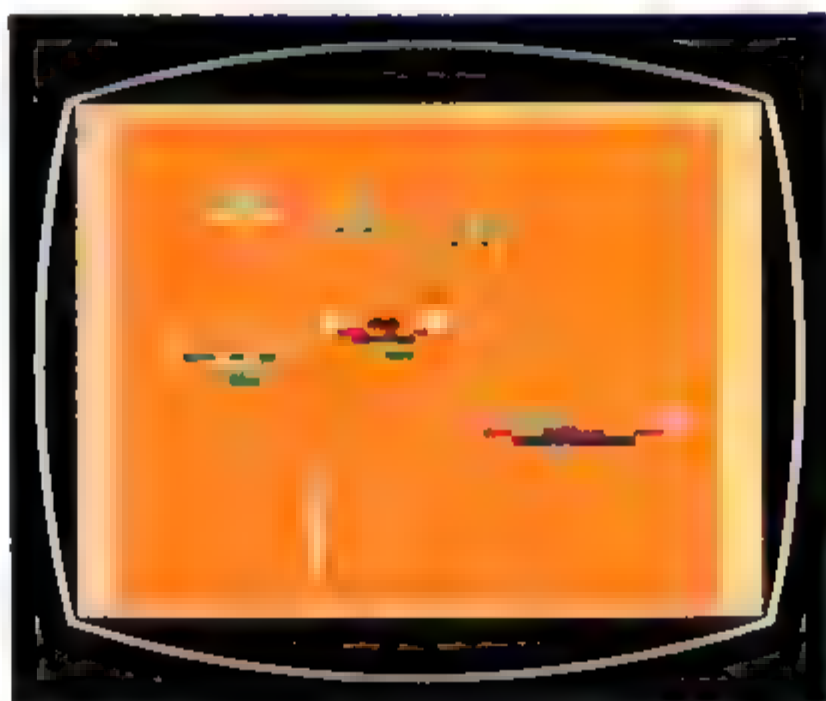
Se non superi la prova nel tempo stabilito, retrocederai alla posizione precedente; se vuoi tentare di nuovo, premi il pulsante del comando.

OGGETTI

Sparsi a caso nelle dieci camere blindate si trovano 16 oggetti (vedi pagine 10-11). Per prelevare o depositare un oggetto, porta il cursore direttamente su tale oggetto e premi il pulsante rosso del comando (vedi **figura 2**). Puoi portare con te fino a sei oggetti per volta.

Alcuni oggetti ti saranno utili durante la tua odissea nel mondo di FireWorld. Il più importante di essi, il Calice, aprirà nuove piste al centro del labirinto, consentendoti di passare attraverso tutte le dieci stanze.

7



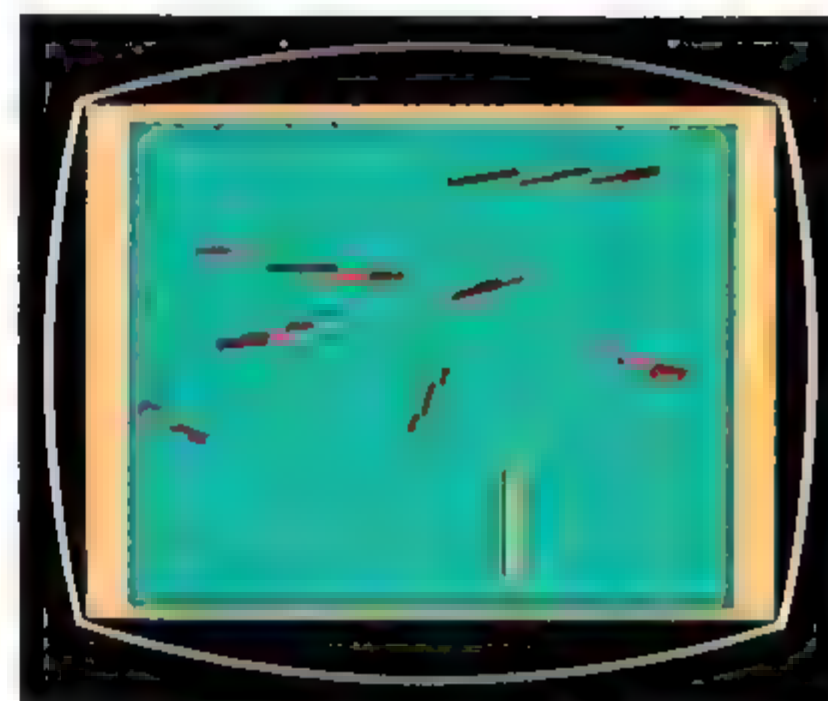
Si usted no completa exitosamente la prueba dentro del límite de tiempo asignado, usted pasará automáticamente hacia la posición ocupada últimamente. Apriete el botón de mando si usted desea intentar pasar la prueba de nuevo.

OBJETOS

Hay 16 objetos esparcidos al azar en los diez sótanos de tesoros (vea las páginas 10-11). Para recoger o dejar un objeto, mueva el cursor hasta colocarlo directamente sobre el objeto y apriete el botón de mando (vea la **figura 2**). Usted puede llevar hasta seis objetos a la vez.

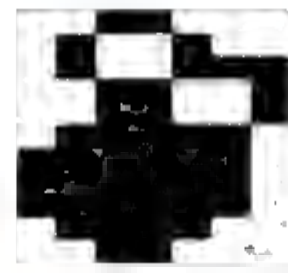
Algunos objetos le serán útiles en su viaje a través de FireWorld. El objeto más importante, el Cáliz, le abrirá nuevos corredores en el centro del laberinto, permitiéndole viajar a través de las diez habitaciones.

8





- Chalice
- Calice
- Zauberkelch
- Calice
- Cáliz



- Water
- Eau
- Wasser
- Acqua
- Agua



- Food
- Nourriture
- Essen
- Cibo
- Comida



- Cloak of Invisibility
- Manteau d'Invisibilité
- Unsichtbarkeits-Umhang
- Mantello dell'Invisibilità
- Manto de Invisibilidad



- Warrior's Sword
- Epée du Preux
- Schwert des Kriegers
- Spada del Guerriero
- Espada del Guerrero



- Amulet
- Amulette
- Amulett
- Amuleto
- Amuleto



- Grappling Hook
- Crochet
- Greifhaken
- Uncino
- Garfio



- Lamp
- Lampe
- Lampe
- Lampada
- Lámpara

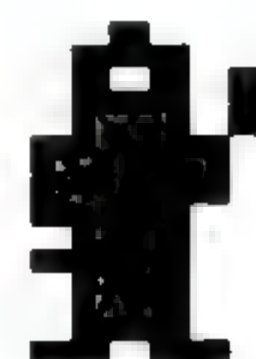




- Ring
- Bague
- Ring
- Anello
- Anillo



- Dagger
- Poignard
- Dolch
- Pugnale
- Puñal



- Talisman of Passage
- Talisman de Passage
- Passage-Talisman
- Talismano di Passaggio
- Talismán de Pasaje



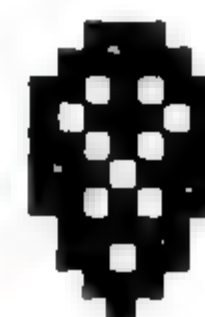
- Rope
- Corde
- Seil
- Corda
- Soga



- Necklace
- Collier
- Halskette
- Collana
- Collar



- Shoes of Stealth
- Chaussons Furtifs
- Schlaubeits Schuhe
- Scarpe Furtive
- Zapatos de Cautela



- Shield
- Bouclier
- Schild
- Scudo
- Escudo



- Short Sword
- Epée Courte
- Kurzes Schwert
- Spada Corta
- Espada Corta

USING THE CONTROLLER

Use your Joystick controller with this ATARI Game Program. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your ATARI Video Computer System game. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Use your Joystick to move your explorer through the security rooms and to move the cursor around the vaults. Press the controller button to:

- start the game
- begin a skill and action trial
- leave a vault
- pick up or drop an object

EMPLOI DE LA COMMANDE

Employez la commande à levier avec cette cassette ATARI Game Program. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre ATARI Video Computer System. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Servez-vous de votre commande à levier pour faire avancer votre explorateur à travers les pièces de sécurité et pour déplacer le curseur autour des caveaux. Appuyez sur le bouton de commande pour:

- commencer le jeu
- commencer une épreuve d'endurance et d'agilité
- sortir d'un caveau
- ramasser ou déposer un objet

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI Game Program Kassette benutzen Sie die Knüppelsteuerung. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER** Buchse an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer System steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Benützen Sie Ihren Steuerknüppel, um Ihren Abenteurer durch die Sicherheitsräume zu bewegen, und um die Positionsanzeige um die Kammern herum zu bewegen. Drücken Sie den Steuerknopf, um:

- das Spiel zu beginnen
- mit einer Geschicklichkeits- und Aktionsprobe zu beginnen
- eine Kammer zu verlassen
- einen Gegenstand aufzunehmen oder zu hinterlassen

USO DEL COMANDO

Con questa cartuccia ATARI Game Program si usa il comando a cloche. Assicuratevi che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro del ATARI Video Computer System. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Per fare avanzare il tuo esploratore attraverso le camere di sicurezza e per guidare il cursore intorno alle camere blindate, agisci sulla leva del comando a cloche. Premi il pulsante rosso per:

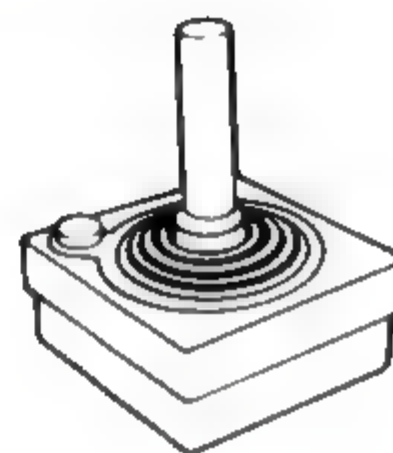
- cominciare il gioco
- cominciare una prova di abilità ed azione
- uscire da una camera blindata
- prelevare o depositare un oggetto

USO DEL MANDO

Use la palanca de mando con este cartucho ATARI Game Program. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su ATARI Video Computer System. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Use la palanca de mando para desplazar al explorador a través de las salas de seguridad y mover el cursor alrededor de los sótanos de tesoros. Apriete el botón de mando para:

- comenzar el juego
- comenzar una prueba de destreza y acción
- salir de un sótano de tesoros
- recoger o dejar un objeto



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDE A LEVIER

KNÜPPELSTEUERUNG

COMANDO A CLOCHE

PALANCA DE MANDO



CONSOLE CONTROLS

Use the **GAME RESET** switch to return to the initial screen display and to restart the game. The **GAME SELECT** and **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



If you wish to leave FireWorld without erasing your progress in the game, simply leave your console **POWER** switch **ON**. (The television may be left on or off). After about twenty minutes, the pre-game display-cycle will begin. Press your controller button to return to your last position.

COMMANDES DE LA CONSOLE

Pour commencer une partie ou la reprendre, utilisez le commutateur **GAME RESET**. Les commutateurs **GAME SELECT** et **DIFFICULTY** ne sont pas utilisés dans ce jeu.



Si vous désirez quitter FireWorld sans perdre votre avance dans le jeu, laissez simplement votre commutateur **POWER** en position **ON**. (Le téléviseur pouvant être allumé ou éteint). Au bout de vingt minutes environ, l'affichage de présentation précédant le début de la partie apparaîtra sur l'écran. Appuyez sur votre bouton de commande pour retrouver votre dernière position.

KONSOLEN- STEUERUNG

Mit dem **GAME RESET**-Schalter das Spiel beginnen, oder neu anfangen. Die **GAME SELECT** und **DIFFICULTY**-Schalter werden in diesem Spiel nicht benutzt.

Möchten Sie das FireWorld Spiel unterbrechen, ohne Ihre bereits vollbrachten Leistungen zu verlieren, einfach den **POWER**-Schalter an der Konsole auf **ON** lassen. (Der Fernsehapparat kann dabei aus oder eingeschaltet sein). Nach ungefähr zwanzig Minuten beginnt der vor dem Spiel ablaufende Anzeige-Zyklus. Den Steuerknopf drücken, und Sie gehen auf Ihre letzte Position zurück.

COMANDI DELLA CONSOLE

Per cominciare o ricominciare il gioco, aziona il commutatore **GAME RESET**. I commutatori **GAME SELECT** e **DIFFICULTY** non vengono utilizzati per FireWorld.

Se desideri interrompere il gioco senza che venga annullato il progresso compiuto fino a quel momento, lascia l'interruttore **POWER** della console nella posizione **ON** (puoi lasciare il televisore acceso o spento). Dopo circa venti minuti, ricomincia la sequenza delle immagini eseguita dal computer prima dell'inizio del gioco. Per tornare alla tua ultima posizione, premi il pulsante del comando.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Use el conmutador **GAME RESET** para iniciar o reiniciar el juego. Los conmutadores **GAME SELECT** y **DIFFICULTY** no se usan en este juego.

Si usted desea abandonar temporalmente FireWorld sin que se borre el progreso ya obtenido en el juego, deje simplemente el conmutador **POWER** de la consola en la posición **ON**. (El televisor puede dejarse prendido o apagado). Después de veinte minutos aproximadamente, comenzará la exhibición en secuencia que aparece antes del juego. Apriete el botón de mando para volver automáticamente a la posición que usted ocupaba últimamente.

HELPFUL HINTS

- Use paper and pen to keep a log of every movement for future reference.
- Objects may be used more than once to reach a banner display or get through a skill and action trial.
- Pay close attention to your progress as you pick up different objects. An object's effect on the game play is not always immediately apparent.

CONSEILS UTILES

- Munissez-vous de papier et d'un crayon pour vous constituer un carnet de route portant mention de chacun de vos mouvements, pour référence future.
- Les objets peuvent être utilisés plus d'une fois afin de faire apparaître un étendard sur l'écran ou encore de passer une épreuve d'endurance et d'agilité.
- Remarquez bien le progrès que vous faite en ramassant les divers objets sur le chemin. L'effet d'un objet sur le jeu ne se manifeste pas toujours immédiatement.

NÜTZLICHE HINWEISE

- Um für spätere Spiele Richtlinien zu erhalten, einzelne Vorgänge aufschreiben.
- Gegenstände können mehrere Male benutzt werden, um eine Banner-Anzeige zu erreichen, oder um eine Geschicklichkeits- und Aktionsprobe zu bestehen.
- Überprüfen Sie genau den Spielvorgang, während Gegenstände aufgenommen werden. Die Auswirkung eines Gegenstandes auf das Spiel ist nicht immer sofort wahrnehmbar.

UTILI SUGGERIMENTI

- Tieni a portata di mano carta e penna per annotare tutte le mosse eseguite ed avere un quadro completo della situazione in ogni momento.
- Gli oggetti possono essere utilizzati più di una volta per raggiungere una bandiera o superare una prova di abilità ed azione.
- Man mano che prendi i vari oggetti, concentrati sul tuo progresso. L'effetto di un particolare oggetto sullo svolgimento del gioco non sempre è immediatamente evidente.

CONSEJOS UTILES

- Utilice papel y lápiz para mantener un registro de cada movimiento, lo que le servirá de referencia futura.
- Los objetos pueden ser utilizados más de una vez para alcanzar una exhibición de estandarte o pasar una prueba de destreza y acción.
- Preste atención a su progreso al recoger diferentes objetos. El efecto que puede tener un objeto en el juego no es siempre inmediatamente aparente.



ATARI®
PROOF OF PURCHASE

SWORDQUEST™ FireWorld™

ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 